

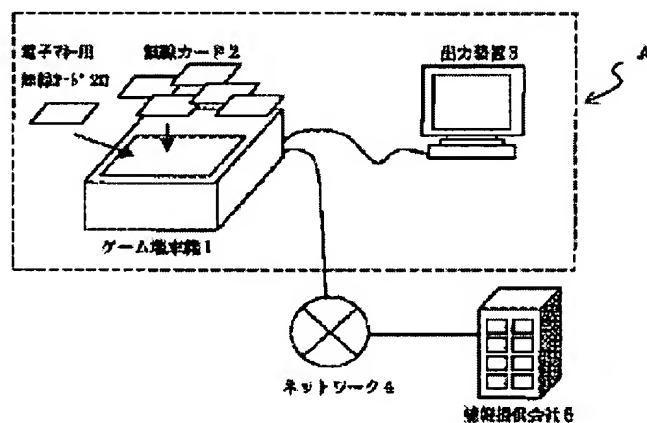
GAME DEVICE AND GAME SYSTEM USING IT

Patent number: JP2002282555
Publication date: 2002-10-02
Inventor: IWATA KAZUNORI; KUMAGAI TAKESHI; SAKAMOTO HIROYUKI
Applicant: TOKYO SHIBAURA ELECTRIC CO
Classification:
- international: A63F13/10; A63F13/12; B42D15/10; G06K17/00;
A63F13/10; A63F13/12; B42D15/10; G06K17/00;
(IPC1-7): A63F13/12; A63F13/10; B42D15/10;
G06F17/60; G06K17/00
- european:
Application number: JP20010084329 20010323
Priority number(s): JP20010084329 20010323

Report a data error here

Abstract of JP2002282555

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game device capable of reducing the operation load on a player and a game system using it by allowing the processing of a plurality of storage mediums without considering the placing method or the number of storage mediums. **SOLUTION:** This game system A is formed of a radio card 2, a game terminal machine 1 for executing various games, an output device 3, and an information providing company 5 storing and managing various purchasable games, which is connected thereto through a network 4. The game terminal machine 1 communicates with the radio card 2 located within a reading area to read the game information stored in the radio card 2, and starts a game. When the access to the information providing company 5 is performed in the state where the radio card 20 storing electronic money in the reading area of the game terminal machine 1, a desired game application can be purchased.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2002-282555
(P2002-282555A)

(43)公開日 平成14年10月2日(2002.10.2)

| (51)Int.Cl. ⁷ | 識別記号 | F I | テ-マ-ト*(参考) |
|--------------------------|-------|---------------|-----------------|
| A 6 3 F 13/12 | | A 6 3 F 13/12 | Z 2 C 0 0 1 |
| | | | B 2 C 0 0 5 |
| | 13/10 | 13/10 | Z E C 5 B 0 5 8 |
| B 4 2 D 15/10 | Z E C | B 4 2 D 15/10 | 5 2 1 |
| G 0 6 F 17/60 | 5 2 1 | G 0 6 F 17/60 | 1 4 6 Z |
| | 1 4 6 | | |

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 8 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2001-84329(P2001-84329)

(22)出願日 平成13年3月23日(2001.3.23)

(71)出願人 000003078

株式会社東芝

東京都港区芝浦一丁目1番1号

(72)発明者 岩田 和紀

神奈川県川崎市幸区柳町70番地 株式会社
東芝柳町工場内

(72)発明者 熊谷 健

神奈川県川崎市幸区柳町70番地 株式会社
東芝柳町工場内

(74)代理人 100083161

弁理士 外川 英明

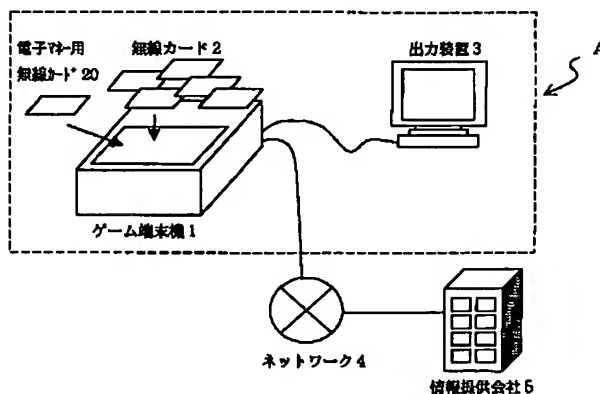
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム装置及びそれを用いたゲームシステム

(57)【要約】

【課題】 本発明は、記憶媒体の置き方や枚数を考慮することなく、複数枚の記憶媒体を処理可能とし、プレーヤーへの操作負担を軽減することが可能なゲーム装置及びそれを用いたゲームシステムを提供することを目的とする。

【解決手段】 ゲームシステムAは、無線カード2と、各種ゲームを実行するゲーム端末機1と、出力装置3と、ネットワーク4を介して接続された購入可能な各種ゲームを格納し管理している情報提供会社5とから構成されている。そして、ゲーム端末機1は、読取りエリア内にある無線カード2と通信し、無線カード2に記憶されているゲーム情報を読み取って、ゲームを開始する。また、ゲーム端末機1の読取りエリア内に電子マネーが格納された無線カード20がある状態で情報提供会社5にアクセスすると、所望のゲームアプリケーションを購入できる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームに関連した情報を記憶する無線情報記憶媒体を用いたゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記無線情報記憶媒体に対して無線で情報の書込みあるいは読み出す処理を行う無線通信手段と、

この無線通信手段によって前記無線情報記憶媒体から読み出した前記ゲームに関連した情報に基づいてゲームを実行する実行手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記実行手段は、同一の無線通信手段により複数枚の無線情報記憶媒体と通信することによって前記複数枚の無線情報記憶媒体から読み出した前記ゲームに関連した情報に基づいてゲームを実行することを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 前記無線通信手段は、ゲームに関連した情報を記憶するゲーム用無線情報記憶媒体に対して無線で情報の書込みあるいは読み出す処理を行う第1の通信手段と、電子マネーを記憶する電子マネー用無線情報記憶媒体に対して無線で電子マネーに関連した情報の書込みあるいは読み出す処理を行う第2の通信手段とを有することを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項4】 ゲームに関連した情報を記憶する無線情報記憶媒体を用いたゲームを実行するゲーム装置と、このゲーム装置にネットワークを介して接続され、各種ゲームに関連した情報を格納した外部装置とからなるゲームシステムにおいて、

前記ゲーム装置は、前記無線情報記憶媒体を用いたゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、

前記無線情報記憶媒体に対して無線で情報の書込みあるいは読み出す処理を行う第1の通信手段と、

電子マネーを記憶する電子マネー用無線情報記憶媒体に対して無線で情報の書込みあるいは読み出す処理を行う第2の通信手段と、

前記第1の通信手段によって前記無線情報記憶媒体から読み出した前記ゲームに関連した情報に基づいてゲームを実行する実行手段と、

前記記憶手段に記憶されていないゲームの購入を指示する指示手段と、

この指示手段によりゲームの購入が指示されると、前記外部装置へのアクセスを実行し、前記外部装置との情報の送受信を行う第3の通信手段と、

を有し、

前記外部装置は、

前記ゲーム装置からのアクセスに伴って格納しているゲームに関連する情報を前記ゲーム装置に対して送信する送信手段と、

この送信手段にて送信されたゲームの提供に伴う対価費

用を前記ゲーム装置に請求する請求手段と、を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項5】 前記ゲーム装置は、前記第3の通信手段によって前記請求された対価費用を受信すると、この受信した対価費用に伴って、前記第2の通信手段を介して前記電子マネー用無線情報記憶媒体に記憶された電子マネーを減額処理する減額処理手段とを有することを特徴とする請求項4記載のゲームシステム。

【請求項6】 前記外部装置の請求手段は、前記送信手段を介して前記ゲーム装置に提供したゲームが有償であるか無償であるかを判定する判定手段と、この判定手段によって有償であると判定された場合に、ゲームの提供に伴う対価費用を前記送信手段を用いて前記ゲーム装置に送信するよう制御する制御手段とを有することを特徴とする請求項4記載のゲームシステム。

【請求項7】 前記外部装置は、前記送信手段によってゲームに関連する情報が前記ゲーム装置へ送信する際に、ゲームが使用できない旨の情報を添えて送信するよう制御する制御手段を有し、

前記ゲーム装置の記憶手段は、

前記外部装置から提供されたゲームに関連する情報を記憶する第1の記憶手段と、

前記外部装置から提供されたゲームに関連する情報とともに提供されたゲームが使用できない旨の情報を、前記第1の記憶手段に記憶された前記ゲームに関連する情報に対応するよう記憶する第2の記憶手段と、

を有することを特徴とする請求項4記載のゲームシステム。

【請求項8】 前記外部装置は、前記送信手段によってゲームに関連する情報が前記ゲーム装置へ送信する際に、ゲームが使用できない旨の情報を添えて送信するよう制御とともに、前記減額処理手段によって正常に電子マネーの減額処理が終了すると、前記ゲームが使用できない旨の情報からゲームが使用できる情報への変更を送信するよう制御する制御手段とを有し、

前記ゲーム装置は、

前記外部装置から提供されたゲームに関連する情報を記憶する第1の記憶手段と、

前記外部装置から提供されたゲームに関連する情報とともに提供されたゲームが使用できない旨の情報を、前記第1の記憶手段に記憶された前記ゲームに関連する情報に対応するよう記憶する第2の記憶手段と、

前記送信手段からの情報の変更を受信すると、前記第2の記憶手段に記憶された前記ゲームが使用できない旨の情報を、前記ゲームが使用できる情報へと変更する変更手段とを有することを特徴とする請求項5記載のゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、例えば無線ＩＣカードのような無線情報記憶媒体を用いて、無線により非接触で情報の読み取り、情報の書き込みを行うことによりゲームを実行することが可能なゲーム装置及びそれを用いたゲームシステムに関する。

【０００２】

【従来の技術】近年、家庭用のゲーム装置等において、例えばデータ書き込み／読出しが可能なメモリを内蔵するＩＣカードをはじめとする各種記憶媒体を用いる手法が考えられている。

【０００３】例えば、特開平８－３３２２８１号公報では、接触式ＩＣカードを用いてプレーヤー毎に持たせ、ＩＣカード内のプレーヤー毎に夫々異なるデータを同時に使用して対戦ゲーム等を行うゲーム装置が記載されている。

【０００４】また、特開２０００－８４２５７公報には、磁気カードやピンホールカードやバーコードカードやＩＣカード等のカードに対して特定の機能と識別情報とを記憶させ、この識別情報を入力することにより、対応するカードの特定機能をゲームに参加させるカード装置が開示されている。

【０００５】

【発明が解決しようとする課題】上述したような従来の装置では、磁気カードやピンホールカードやバーコードカードやＩＣカード等の様々なカードが適用されているが、これらのカードに記憶されたデータを読取る／書き込むためには、夫々対応した読取／書き装置を用意しなければならないという問題がある。

【０００６】また、これらのカードを同時に複数枚処理するためには、対応する枚数分の読取／書き装置を用意しなければならないという問題がある。

【０００７】本発明は、以上の点に鑑みなされたもので、記憶媒体の置き方や枚数を考慮することなく、複数枚の記憶媒体を処理可能とし、プレーヤーへの操作負担を軽減することが可能なゲーム装置及びそれを用いたゲームシステムを提供することを目的とする。

【０００８】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、本発明のゲーム装置は、ゲームに関連した情報を記憶する無線情報記憶媒体を用いたゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記無線情報記憶媒体に対して無線で情報の書き込みあるいは読み出す処理を行う無線通信手段と、この無線通信手段によって前記無線情報記憶媒体から読み出した前記ゲームに関連した情報に基づいてゲームを実行する実行手段とを有することを特徴とする。

【０００９】また、上記目的を達成するために、本発明のゲームシステムは、ゲームに関連した情報を記憶する無線情報記憶媒体を用いたゲームを実行するゲーム装置と、このゲーム装置にネットワークを介して接続され、

各種ゲームに関連した情報を格納した外部装置とからなるゲームシステムにおいて、前記ゲーム装置は、前記無線情報記憶媒体を用いたゲームのプログラムを記憶する記憶手段と、前記無線情報記憶媒体に対して無線で情報の書き込みあるいは読み出す処理を行う第１の通信手段と、電子マネーを記憶する電子マネー用無線情報記憶媒体に対して無線で情報の書き込みあるいは読み出す処理を行う第２の通信手段と、前記第１の通信手段によって前記無線情報記憶媒体から読み出した前記ゲームに関連した情報に基づいてゲームを実行する実行手段と、前記記憶手段に記憶されていないゲームの購入を指示する指示手段と、この指示手段によりゲームの購入が指示されると、前記外部装置へのアクセスを実行し、前記外部装置との情報の送受信を行う第３の通信手段とを有し、前記外部装置は、前記ゲーム装置からのアクセスに伴って格納しているゲームに関連する情報を前記ゲーム装置に対して送信する送信手段と、この送信手段にて送信されたゲームの提供に伴う対価費用を前記ゲーム装置に請求する請求手段とを有することを特徴とする。

【００１０】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について図面を参照して詳細に説明する。図１は、本発明に係るゲーム装置としてのゲーム端末機１を用いたゲームシステムＡを説明するための図である。

【００１１】図１に示すように、ゲームシステムＡは、後述する無線情報記憶媒体としての無線カード２と、この無線カード２と通信を行うとともに、各種ゲームを実行するゲーム端末機１と、このゲーム端末機１に接続され、ゲームに伴う画像や音声を出力するための出力装置３と、このゲーム端末機１にネットワーク４を介して接続され、購入可能な各種ゲームを格納し管理している外部装置としての情報提供会社５とから構成されている。

【００１２】そして、ゲーム端末機１は、複数枚の無線カード２が図示せぬ読取りエリア内に進入あるいは載置されると、マルチリード方式を用いて複数枚の無線カード２と同時に通信を行う。

【００１３】その結果、無線カード２に記憶されているゲーム情報を読み取り、ゲームを開始する。このゲーム端末機１によるゲームの進行に伴って出力装置３にて画像や音声が出力される。

【００１４】また、ゲーム端末機１の読取りエリア内に、電子マネーが格納された電子マネー用無線カード２０が進入あるいは載置されると、ゲーム端末機１はネットワーク４を介して情報提供会社５にアクセスし、電子マネーを用いて所望のゲームアプリケーションを購入するようになっている。

【００１５】図２乃至図３には、無線カード２、及び電子マネー用無線カード２０の概略的な構造を説明するための図である。図２乃至図３に示す無線カード２は、カード基材７の内部にコイル状の送受信アンテナ２２と、

基板表面上に実装され送受信アンテナ22に接続されたICチップ等の電子部品8とから構成されている。

【0016】本実施の形態では、矩形状のカード型の無線情報記憶媒体を用いて説明するが、これに限定されることはなく、必要な送受信アンテナ及び電子部品が内蔵されていれば、外形はコイン型等種々の形状を用いることが可能である。

【0017】図4は、ゲームシステムAを構成する各装置の制御ブロック図である。図4に示すように、ゲーム端末機1は、無線カード2、20と各種情報を通信する無線通信手段（第1の通信手段、第2の通信手段）としての無線I/F部11と、基本的な制御プログラムやゲームアプリケーション、各種情報を格納する記憶手段としてのメモリ12と、外部の出力装置3に対して音声情報や画像情報を出力するための外部出力I/F部13と、ネットワーク4を介して情報提供会社5と接続する第3の通信手段としての通信I/F部14と、ゲームの開始等各種指示する指示手段としての操作部15と、ゲーム端末機1の全体を制御する実行手段としての制御部16とを有している。

【0018】無線カード2、20は、ゲーム端末機1と各種情報を通信するための送受信アンテナ22と、制御プログラムや各種情報、更には識別情報を記憶するためのメモリ23と、送受信アンテナ22から受信された変調波から内部回路へ供給するための電源を生成する電源生成部24と、これらの構成全体を制御するCPU（セントラル・プロセッシング・ユニット）等からなる変更手段、減額処理手段としての制御部21とから構成されている。更に、電子マネー用無線カード20においては、メモリ23に電子マネーを記憶している。

【0019】出力装置3は、ゲーム端末機1から送られてくる情報を受信するI/F部34と、受信した画像情報を表示する表示部32と、受信した音声情報を出力する音声出力部33と、出力装置3の全体を制御する制御部31とから構成されている。

【0020】情報提供会社5は、ネットワーク4を介してゲーム端末機1と通信を行う送信手段としての通信I/F部42と、各種ゲームのアプリケーションをはじめとする情報を格納するデータベース部43と、ゲームアプリケーションの購入に伴って支払われる電子マネーを処理する請求手段としての電子マネー処理部44と、全体を制御する制御手段、判定手段としての制御部41とから構成されている。

【0021】次に、このように構成されたゲーム端末機1による無線カード2に対するゲーム情報の読取動作について、図5に示す動作フローを用いて説明する。

【0022】図5に示すように、まず、ゲーム端末機1の図示せぬ操作部15に設けられたスイッチがONされると（ST11）、ゲーム端末機1の制御部16は無線I/F部11を動作させ、無線カード2が電源を生成す

るための搬送波と、応答要求コマンドを送信する。

【0023】読取りエリア内に存在する無線カード2は、ゲーム端末機1の無線I/F部11から出力された搬送波を受信すると、電源生成部24にて電源を生成し、各回路へ供給する。そして、ゲーム端末機1からの応答要求コマンドに応じて、送受信アンテナ22から所定の応答を送信するようになっている。

【0024】ゲーム端末機1の制御部16は、無線I/F部11からの信号に基づいて、無線カード2、…からの応答の有無に応じて読取りエリアに無線カード2、…があるかを判定する（ST12）。

【0025】ST12で、無線I/F部11を介して無線カード2、…からの応答を受信し、読取りエリア内に無線カード2、…、20が存在すると判定されると、応答を受信した無線カード2から順次通信を行い、無線カード2に記憶されたゲーム情報を読み取り（ST13）、メモリ12に読取ったゲーム情報を格納する（ST14）。

【0026】ST14まで完了すると、ST12で応答を受信した他の無線カード2に対しても通信を行い、ST13からST14までの処理を実行する。ST12で応答を受信した全ての無線カード2に対してST13からST14までの処理を実行し、他に通信していない無線カードはないと判定されると（ST15）、ゲーム端末機1のメモリ12に格納されたゲーム情報に基づいてゲームが開始/進行される（ST16）。

【0027】ST16にて進められているゲームが終了すると（ST17）、ゲーム端末機1の制御部16は、ST16でのゲーム結果等の各種ゲーム情報を無線I/F部11を介して無線カード2に送信する。無線カード2の制御部21は、送受信アンテナ22を介して受信したゲーム情報をメモリ23に書込む処理を実行し、ゲームを完全に終了する（ST18）。

【0028】次に、図6乃至図7に示す動作フローを用いて、ゲームシステムAにおけるゲームアプリケーションの購入について説明する。

【0029】図6に示すように、まず、ゲーム端末機1の図示せぬ操作部15を介してゲームの購入が指示されると（ST20）、ゲーム端末機1の制御部16は無線I/F部11を動作させ、無線カード2が電源を生成するための搬送波と、応答要求コマンドを送信する。

【0030】読取りエリア内に存在する無線カード2、…、20は、ゲーム端末機1の無線I/F部11から出力された搬送波を受信すると、電源生成部24にて電源を生成し、各回路へ供給する。そして、ゲーム端末機1からの要求要求コマンドに応じて、送受信アンテナ22から所定の応答を送信するようになっている。

【0031】ゲーム端末機1の制御部16は、無線I/F部11からの信号に基づいて、無線カード2、…、20からの応答の有無に応じて読取りエリアに無線カード

2、…、20があるかを判定する（ST21）。

【0032】また、ST22で、無線I/F部11を介して無線カード2、…からの応答を受信し、読取りエリア内に無線カード2、…が存在すると判定されると、更に無線I/F部11からの信号に基づいて、無線カード2、…、20からの応答の有無に応じて読取りエリアに電子マネー用無線カード20があるかを判定する（ST22）。

【0033】ここで、ST22で電子マネー用無線カード20が読取りエリア内に存在しないと判定された場合、無償提供のゲームアプリケーションのダウンロードであるかを確認し、ユーザによって無償提供のゲームアプリケーションのダウンロードであると指示された場合に、ST24へ進む（ST23）。

【0034】また、ST22で電子マネー用無線カード20が読取りエリア内に存在すると判定されると、ゲーム端末機1の制御部16は、通信I/F部14を介してネットワーク4へ接続し、情報提供会社5へアクセスする。アクセスが成功すると、ゲーム端末機1の制御部16は、メモリ12に記憶されている無線カード2の識別情報を情報提供会社5へ送信する（ST24）。

【0035】尚、この際に、無償提供のゲームアプリケーションのみのダウンロードが指示されている場合には、その旨の情報を情報提供会社5へ送信することも可能である。

【0036】情報提供会社5の制御部41は、通信I/F部42を介してアクセスされ、無線カード2の識別情報が受信されると、受信した識別情報のバージョン等にあったゲームアプリケーションのメニュー情報を通信I/F部42を介して送信する（ST25）。

【0037】ゲーム端末機1の制御部16は、通信I/F部14を介してメニュー情報を受信すると、外部出力I/F部13を介して出力装置3へ出力することにより、表示部32にてメニュー画面として表示させる（ST26）。

【0038】表示されたメニュー画面に基づいて、ゲーム端末機1の操作部15を介してユーザにより希望するゲームが選択指示されると（ST27）、ゲーム端末機1の制御部16は通信I/F部14を介して選択されたゲームの情報を情報提供会社5へ送信する（ST28）。

【0039】情報提供会社5の制御部41は、通信I/F部42を介してゲームが選択されると、選択されたゲームのアプリケーションを、そのままダウンロードした状態では使用不可能なように使用フラグをOFFとしたフラグ情報を付加して、通信I/F部42を介して送信する（ST29）。

【0040】ゲーム端末機1の制御部16は、通信I/F部14を介して受信するゲームのアプリケーションをメモリ23に格納していき、付加された使用フラグOFF

Fというフラグ情報をも格納する（ST30）。そして、格納が正常に完了すると、その旨を情報提供会社へ送信する（ST31）。

【0041】情報提供会社5の制御部41は、通信I/F部42を介してゲームアプリケーションの正常な格納完了を受信すると、無償提供のゲームである場合には（ST33）、ダウンロードしたゲームアプリケーションの使用フラグをONとする指示を通信I/F部42を介して送信する（ST38）。

【0042】また、情報提供会社5の制御部41は、有償提供のゲームである場合には（ST33）、電子マネー処理部44にて提供したゲームの費用を算出し、算出額を通信I/F部42を介して送信する（ST34）。

【0043】ゲーム端末機1の制御部16は、通信I/F部14を介してゲーム費用の算出額を受信すると、無線I/F部11を介して電子マネー用無線カード20へ算出額を送信する。電子マネー用無線カード20の制御部21は、メモリ23に記憶された電子マネーの金額から受信した算出額を減算処理し、ゲーム端末機1へ減算処理が終了した旨の情報を送信する（ST35）。

【0044】電子マネー用無線カード20において減算処理が正常に終了すると、ゲーム端末機1の制御部16は、情報提供会社5から要求された算出額の電子マネーとともに所定の情報（例えば電子マネー用無線カード20の識別情報等）を、通信I/F部14を介して送信する（ST36）。

【0045】情報提供会社5の制御部41は、電子マネー及び所定の情報が正常に受信され、取引が終了すると（ST37）、提供したゲームアプリケーションのフラグ情報をONにする指示を通信I/F部42を介して送信する（ST38）。

【0046】ST38にてフラグ情報の変更を受信すると、ゲーム端末機1の制御部16は、無線I/F部11を介して電子マネー用無線カード20へフラグ情報のONへの変更指示を送信する。電子マネー用無線カード20の制御部21は、メモリ23に記憶されたダウンロードゲームアプリケーションに対応したフラグ情報をOFFからONへ変更することにより、ゲームアプリケーションの購入を終了する（ST39）。

【0047】本実施の形態では、複数のゲーム情報を記憶した無線カードを用いたゲームを実行するゲーム装置であり、プレーヤーはゲーム装置に無線カードをかざすだけでカード内の情報をゲーム装置に読みこませることが可能である。したがって、プレーヤーにとっても簡単な動作で無線カード内の情報を読みこませるだけでなく、ゲーム装置としてもゲームに用いるカードの枚数に関連することなく、単一の無線通信部にて複数の無線カードと通信することができる。

【0048】また、本実施の形態では、ゲーム情報を記憶しているゲーム用無線カードとともに、電子マネーを

記憶している電子マネー用無線カードとも通信することができる。したがって、ネットワークを介して外部装置である情報提供会社へアクセスし、所望のゲームを購入（ダウンロード）した後に、電子マネーを用いて決済することが可能となる。

【0049】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、記憶媒体の置き方や枚数を考慮することなく、複数枚の記憶媒体を処理可能とし、プレーヤーへの操作負担を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態に係るゲーム装置としてのゲーム端末機1を用いたゲームシステムAを説明するための図。

【図2】無線カード2、及び電子マネー用無線カード20の概略的な構造を説明するための図。

【図3】無線カード2、及び電子マネー用無線カード20の概略的な構造を説明するための図。

【図4】ゲームシステムAを構成する各装置の制御プロ

ック図。

【図5】ゲーム端末機1による無線カード2に対するゲーム情報の読取動作を示すフローチャート図。

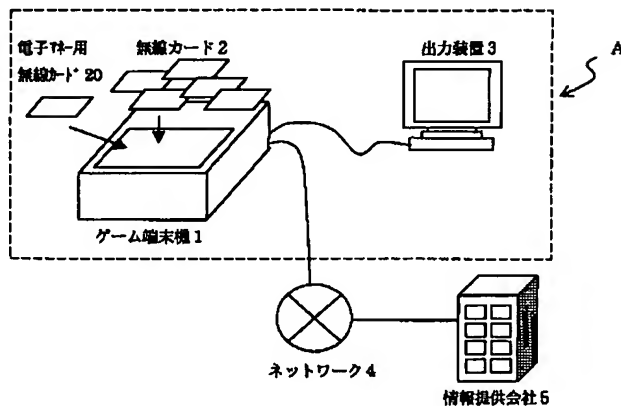
【図6】ゲームシステムAにおけるゲームアプリケーションの購入について説明するフローチャート図。

【図7】ゲームシステムAにおけるゲームアプリケーションの購入について説明するフローチャート図。

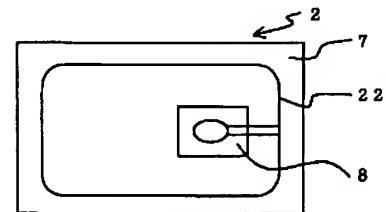
【符号の説明】

- A ゲームシステム
- 1 ゲーム端末機
- 2 無線カード
- 3 出力装置
- 4 ネットワーク
- 5 情報提供会社
- 7 カード基材
- 8 電子部品
- 20 電子マネー用無線カード
- 22 送受信アンテナ

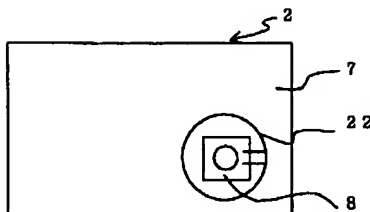
【図1】



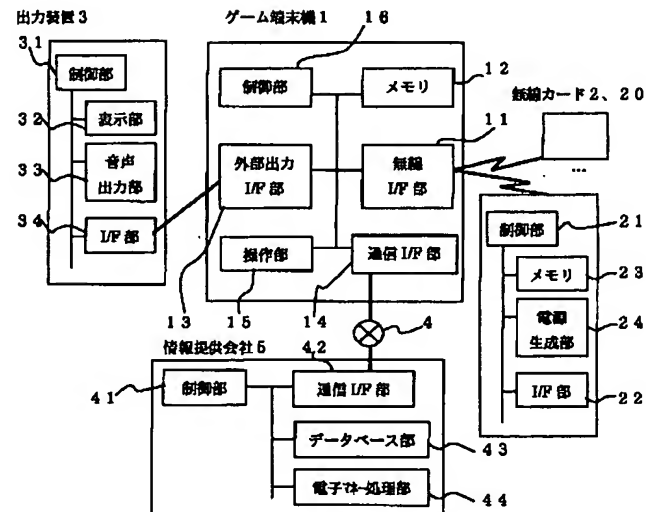
【図2】



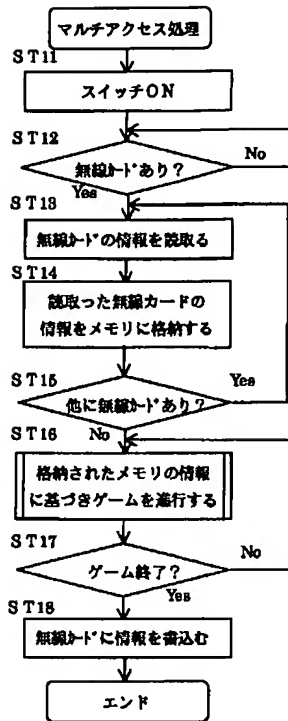
【図3】



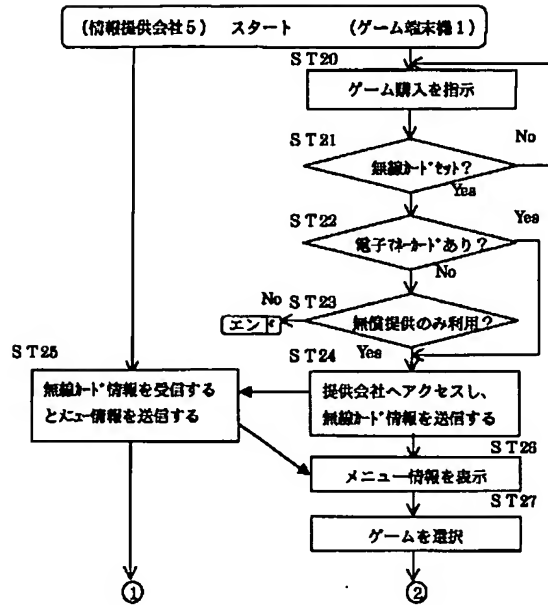
【図4】



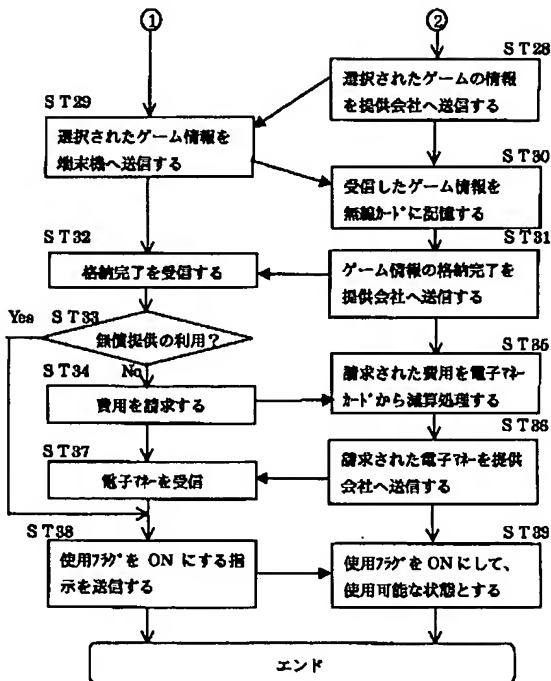
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

| (51)Int.Cl. ⁷ | 識別記号 | F I | ターム (参考) |
|--------------------------|-------|---------------|----------|
| G 0 6 F 17/60 | 3 0 2 | G 0 6 F 17/60 | 3 0 2 E |
| | 4 1 0 | | 4 1 0 E |
| | 5 1 0 | | 5 1 0 |
| G 0 6 K 17/00 | | G 0 6 K 17/00 | L |
| | | | R |

(72)発明者 坂本 博之
 神奈川県川崎市幸区柳町70番地 東芝ソシ
 オエンジ ニアリング株式会社内

F ターム (参考) 2C001 BB07 BD05 BD07 CA09 CB00
 CB08
 2C005 MA33 MB08 NA08 NA09 SA03
 SA04
 5B058 CA17 CA23 KA02 KA04 YA02
 YA20